

La historia de la codificación de Los Tres Cerditos



Primero, cree una red de cuadrados con cinta adhesiva de pintor en el suelo o sobre una mesa. También se puede dibujar una cuadrícula sobre un gran mantel de plástico, lo que facilita su uso, transporte y almacenamiento.

Vamos a volver a contar la historia o leer el libro (Los tres cerditos) o puedes inventar tu propia historia. Necesitaremos 3 cerdos, un lobo y fotos para representar los lugares a los que los lobos / cerdos viajan en la historia.

1. **Configurar la red.** El profesor o los niños colocan al personaje en el punto de inicio de la red y colocan los ajustes u obstáculos en la red en el orden en que aparecen.
2. **Establecer los mandatos.** Como grupo, los niños determinan los mandatos para mover el personaje a lo largo de la red. Las flechas direccionales (que pueden apuntar hacia arriba, abajo, izquierda o derecha cuando se colocan en la red) son símbolos visuales para representar los mandatos. Los niños pueden fácilmente hacer y usar muchas flechas en tarjetas mini o notas adhesivas.
3. **Elija un programador y un jugador.** El programador, o programadores, da los mandatos de codificación. El jugador es el niño (o los niños) que sigue los mandatos de codificación y mueve la figura en la red.
4. **¡Codifica la historia!** El programador ahora es responsable de dar los mandatos: "Ir arriba 1", "Ir adelante 2", "Ir abajo 3", al jugador para que el jugador pueda mover el personaje a lo largo de la red, de principio a fin. (Las primeras veces que un grupo codifica, un adulto puede modelar los roles para los niños). A medida que se sigue un nuevo comando, el codificador coloca una tarjeta de símbolo en cada casilla por la que atraviesa la pieza de juego, que representa la dirección del movimiento en la red. Codifique todos los movimientos hasta que se alcance el punto final.

Términos de codificación

Código – conjunto de instrucciones para ordenador.

Codificación – el proceso de creación de instrucciones paso a paso que una computadora entiende y necesita para que sus programas funcionen.

Los Tres Cerditos

Érase una vez tres cerditos y llegó la hora de salir de casa y buscar fortuna.

Antes de irse, su madre les dijo: "Hagas lo que hagas, hazlo lo mejor que puedas porque esa es la manera de llevarte bien en el mundo. El primer cerdito construyó su casa con paja porque era lo más fácil de hacer.

El segundo cerdito construyó su casa con palos. Esto era un poco más fuerte que una casa de paja.

El tercer cerdito construyó su casa de ladrillos.

Una noche, el gran lobo malo, que amaba mucho comer cerditos gordos, se acercó y vio al primer cerdito en su casa de paja. Dijo: "Déjame entrar, déjame entrar, cerdito o resoplaré y soplaré y haré volar tu casa".

"No por el pelo de mi barbilla barbilla barbilla", dijo el cerdito.

Pero, por supuesto, el lobo hizo volar la casa y se comió el primer cerdito. El lobo entonces vino a la casa de los palos.

"Déjame entrar, Déjame entrar en cerdito o resoplaré y soplaré y volaré tu casa."

"No por el pelo de mi barbilla, barbilla, barbilla", dijo el cerdito. Pero el lobo sopló esa casa también, y se comió el segundo cerdito.

El lobo entonces vino a la casa de ladrillos. "Déjame entrar, déjame entrar", gritó el lobo "O resoplaré y soplaré hasta hacer volar tu casa".

"No por el pelo de mi barbilla barbilla barbilla", dijo el cerdo.

Bueno, el lobo resopló e hinchó, pero no pudo derribar esa casa de ladrillos.

Pero el lobo era un lobo viejo y astuto y subió a la azotea para buscar un camino hacia la casa de ladrillo.

El cerdito vio al lobo treparse en el techo, encendió una fogata en la chimenea y colocó sobre ella un gran hervidor de agua.

Cuando el lobo finalmente encontró el agujero en la chimenea, se arrastró hacia abajo y cayó directamente en el hervidor de agua, y ese fue el final de sus problemas con el gran lobo malo.